BRIGHTIS™

ブライティス

Thou,the one chosen by the Elements.
We pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.

CONTENTS

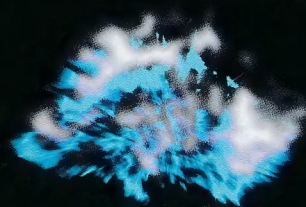
目次

お問い合わせ先:(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation 対応 | メモリーカード +9~ブロック | アナログコントローラ 対応

SCPS 10105

Brightis

Thou,the one chosen by the Elements.
We pray you use your empowering strength with your righteous heart,
to bring peace and shine eternally.

Playing Manual

プロローグ

Prologue

element：光のエネルギーを蓄積し、闇を照らす力を持つ不思議な水晶。この世界の究極のエネルギー資源である。闇の魔力に封じられたものを解き放つ力も併せ持っている。純度と大きさによって力が異なり、最大級の大きさを持つ「グローバルエレメント」は、闇の力を封印するといわれている……

光と闇の戦い
運命は一人の男に託された…

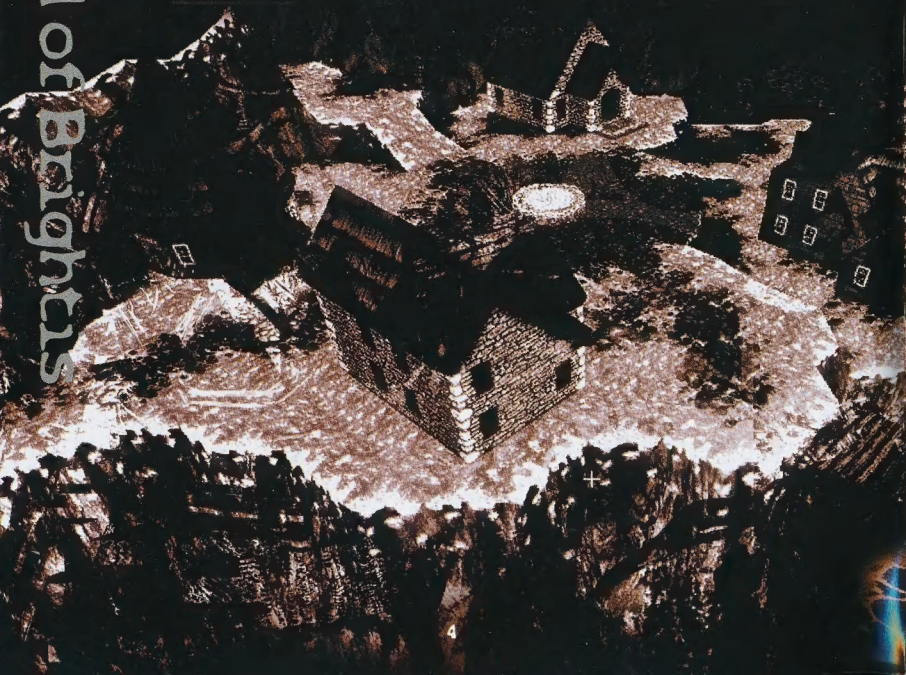
戦乱に明け暮れた「バルジ帝国」は、
新大陸「ウル・ノルド」の地に
魔力を生み出す秘石「エレメント」を発見。
人々は帝国の発展とさらなる繁栄を感じていた。
しかし、それは禁断の扉を開く結果を招く……
突如あらわれた魔族「ノーグル」。
古代の遺跡から蘇った闇からの使者は、
大いなる力を持つ秘石「ダークエレメント」を復活させ、
世界を再び魔族のものにしようと目論んでいた。
事態を重く見た軍部は掃討部隊を向かわせるが、
魔族の強大な力に対してなす術もなかった。
もはや魔族の力に対抗するには、
この地のどこかに隠されているという
魔力を封じる力を持つ秘石
4つの「グローバルエレメント」を使うしかない。

人間と魔族との生存をかけた戦い……

生き残るためには「グローバルエレメント」を見つけ出し、
魔族を再び闇へと封印するほかないのだ……

World of Brights

エルサード

「ウル・ノルド」の上陸起点に築かれた街。以前は大勢の入植者や軍人で賑わっていたが、いまでは「ヘキサルキア遺跡群」から逃げ帰った軍人や本国に帰ることができずに残された人々がわずかに生活しているだけである。

ヘキサルキア遺跡群

「ウル・ノルド」全域に散らばるかつての文明の遺産ともいえる場所。中央に位置するヘキサルキア城の周囲にいくつもの遺跡が存在している。「エレメント」の多くはこの遺跡群の中から発掘され、そのどこかに伝説の「グローバルエレメント」も隠されているといわれている。

CHARACTER

人類の繁栄を夢見て大勢の人々が新大陸へ赴いた。だが、現実の世界はそれとは遥かにかけ離れた姿を見せる。新大陸に立つ者、その誰もが運命の荒波に翻弄されていた……

人類 mankind

アル・テッド

「第二次派遣隊」として「ノーグル」掃討に加わった剣士。純粋な軍人ではなく、金のために戦う、いわゆる傭兵である。戦闘経験は浅く、兵士としての腕もまだまだ未熟なため、精鋭揃いの「第二次派遣隊」においては後方支援の役目についていた。おかげで九死に一生を得るが、それはこれから始まる戦いの序曲に過ぎなかった。

魔女

本名、年齢、出生などそのすべてが謎に包まれた女。遺跡の中に眠るエレメントと魔法の研究のために「エルサード」にとどまっている。

カペラ

「エルサード」の街はずれに住む女狩人。近辺の地理や状況に詳しく、自然や動物の変化にも敏感で「ノーグル」の出現をいち早く察知していた。

魔族

ENEMY

古の魔族ノーグル

全知全能を求める謎の魔導師「アルクトゥルス」、魔王の娘と呼ばれている女召喚士「ギュディ」、闇の神官の後を継いだ巨漢の暗黒司祭「ラサルハーグ」の3人をして魔族三賢者と呼ばれている。

アルクトゥルス

ギュディ

ラサルハーグ

BASIC MANUAL

ゲームの始め方

information

ゲームの紹介

「ブライティス」は、3D空間を自由に進んでいくアクションRPGです。プレイヤーは主人公に成り代わり、「ウル・ノルド」に散らばる遺跡の中を自分の足と剣の技を駆使して進んでいかなければなりません。敵と戦うことによって自身の能力も上昇していきますが、剣の技を教えてくれる軍人たちから独自の攻撃技術を習得することもこのゲームの特徴です。ときには走り、ときには跳び越え、といったアクションもマスターすれば、ゲームの面白味は2倍にも3倍にもなるでしょう。行く手を阻むのは、魔族「ノーグル」ばかりではありません。迷宮に仕掛けられたワナや落ちると大ダメージを被る細い足場などに注意しなければ目的を達成することはできません。

intention

ゲームの目的

この世界のどこかに隠されているという4つの「グローバルエレメント」を探し出し、「ダークエレメント」の力によって「ノーグル」たちを封印するのがプレイヤーに課せられた使命です。ただし、「グローバルエレメント」を手に入れるには、「ウル・ノルド」に点在する遺跡をくまなくまわる必要があります。また、クリアに要した時間やレベルなどによってプレイヤーのランクが変わってきます。(➡49ページ)

BASIC MANUAL

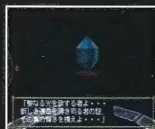
flow

ゲームの流れ

主人公は最初、敵の本拠地ともいえる「ヘキサルキア城」から「エルサード」の街へ逃げ帰ってきます。「エルサード」は体力の回復や技の習得、新たな情報の入手ができる場所なので、この街を起点として各遺跡の探索に出発します。ゲームの後半になればなるほど強大な敵と出会うため、いまの自分のレベルでは勝つことができないと判断したら「エルサード」に戻り、武器や防具を買い替えたり、新たな剣の技を習得するといいでしょう。また、「ブライティス・ポケット」(➡28ページ)をプレーすることでスキルポイントやアイテムを得ることができます。

武器、防具強化、技の習得

遺跡探索 ⬅スキルポイント、アイテムの獲得

エレメント

Game Start

ゲームの開始

プレイステーション本体にディスクを正しくセットして電源を入れてください。オープニングが終了すると画面に「PUSH START BUTTON」と表示されますので、STARTボタンを押してください。モードセレクト画面（➡13ページ）に切り替わります。

Game Over

ゲームオーバー

主人公のHP（ヒットポイント）ゲージがゼロになるとゲームオーバーとなり、最後にセーブした場所（➡27ページ）からやり直しになります。ヒットポイントは、敵の攻撃を受けたり、崖から落ちたり、ステータス異常になると減っていきます。

Mode Select

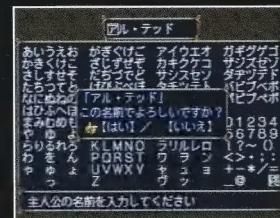
モードセレクト

✣ New Game（ニューゲーム）
ゲームを最初から始める場合に選択します。

✣ Continue（コンティニュー）
セーブデータを使って前回の続きから始める場合に選択します。セーブデータを作るにはメモリーカードが必要です。（➡27ページ）

✣ PocketStation（ポケットステーション）
PocketStation（ポケットステーション）を使ってミニゲームをプレーすることができます。（➡28ページ）

✣ 名前の入力
New Gameを選択すると主人公の名前を入力する画面になります。方向キーでカーソルを移動し、◎ボタンで入力したい文字を決定します。間違った場合は、L1, L2, △, □ボタンを押せば1文字ずつ削除することができます。なにも入力せずに「終」を選択すると名前が「アル・テッド」になります。

※メモリーカード、PocketStation（ポケットステーション）は別売りです。

コントローラの使い方

Controller

コントローラ

「ブライティス」の基本操作は戦闘画面とメニュー画面のふたつにわけることができます。各ボタンの利用方法は下図と右ページの一覧を参照してください。

メニュー画面で使用するボタンについては、「メニュー画面」と表記してあります。また、アナログコントローラのみに対応しているボタンは「アナログのみ」と表記してあります。

+ アナログコントローラ

L1ボタン　L2ボタン　△ボタン　R2ボタン　R1ボタン　□ボタン　左スティック L3ボタン　LED　右スティック R3ボタン　○ボタン　×ボタン　方向キー

+ コントローラ

L1ボタン　L2ボタン　△ボタン　R2ボタン　R1ボタン　□ボタン　方向キー　×ボタン　○ボタン

※振動機能のON／OFFはLED点灯／消灯にかかわらず、メニュー画面のコントローラ設定でおこないます。
※振動機能をONにして、LEDが点灯している時のみ振動します。

Key Configuration

操作説明

○ボタン（アクションボタン）
- 連携攻撃（＋×ボタン）
- 溜め攻撃
- 話す
- 看板や張り紙を見る
- アイテムを拾う
- 宝箱を開ける
- キーエレメントを使う
- 決定「メニュー画面」

×ボタン（アタックボタン）
- 剣の使用
- コマンド攻撃（＋方向キー）
- キャンセル「メニュー画面」

□ボタン（ジャンプボタン）
- ジャンプ

△ボタン（アイテムボタン）アイテムセット時
- 魔法の使用
- アイテムの使用
- アイコンの選択（＋方向キー）

方向キー
- ダッシュ移動
- 方向変換 アナログのみ

L1ボタン
- カメラ左回転

R1ボタン
- カメラ右回転

L2ボタン
- スロー移動（＋方向キー）

R2ボタン
- 防御

STARTボタン
- メニュー画面表示（➡20ページ）

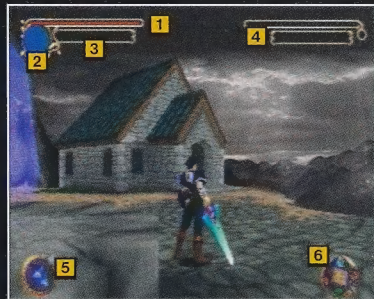
SELECTボタン
- 視点変更「自在視点」（➡19ページ）

アナログモードスイッチ アナログのみ
- アナログモードの切り替え

左スティック（L3ボタン） アナログのみ
- スロー移動～ダッシュ移動
- 視点変更「自在視点」（すばやく2回押す）

右スティック（R3ボタン） アナログのみ
- カメラ位置の変更

※ボタンの割り当てはシステム設定のキーコンフィグで変更することができます。

戦闘画面の見方

HPゲージ 1 棒状に伸びた赤いゲージは、プレイヤーの体力（ヒットポイント）をあらわしています。敵の攻撃を受けたり崖から落ちたりすると少しずつ赤い部分が短くなり、すべてなくなった場合はGAME OVERとなります。

MPゲージ 2 球状の青いゲージは、プレイヤーのMP（マジックポイント）をあらわしています。HPゲージと違ってMPゲージはゼロになってもGAME OVERにはなりません。時間がたつとMPは少しずつ回復していきます。

ライトゲージ 3 棒状に伸びた黄色のゲージは、プレイヤーの持つエレメントの光のエネルギーの残りを示しています。ダンジョンなど、暗いところに入ると時間の経過とともにゲージが減っていきますが、たいまつの近くやエレメントを置く台座で光のエネルギーを補給することができます。また、ゲージ上に表示されるアイコンは、現在プレイヤーが持っているキーエレメントの数をあらわしています。

エネミーHPゲージ 4 プレイヤーのHPゲージと同様で、敵キャラクターのHP（ヒットポイント）をあらわしています。表示されているゲージは、プレイヤーが最後に攻撃を加えた敵キャラクターのもので、これがゼロになると敵キャラクターは消滅します。

コンパス 5 プレイヤーがどの方向を向いているかをあらわしています。コンパスの尖った先が、真上を指しているときが北を向いた状態となっています。アイテムボタンで表示することができるマップ（➡42ページ）とあわせて使うといいでしょう。

アイコンゲージ 6 プレイヤーが現在セットしているアイテムを表示しています。アイテムボタンでアイテムを使用することができ、アイコン設定（➡23ページ）をすることで戦闘中にもアイテムの切り替えをすることができます。

ACTION 1

アクション解説

プレイヤーが自由自在に3D空間を動きまわり、敵に対して効果的な攻撃を加えられるようになるためには、様々なアクションを把握しなければなりません。「ブライティス」では剣による攻撃がもっとも重要なアクションになります。複数のボタンと方向キーによってくり出される多種多様なアクションを使いこなせるようになりましょう。

アクション（◎ボタン）

◎ボタンは場面ごとに適切なアクションをし、攻撃もできるボタンです。

+ **剣撃（溜め技）**

◎ボタンを押す長さによって6種類の技を出すことができます。（➡36ページ）

+ **剣舞（連続技）**

◎ボタンと✕ボタンを組み合わせて使うことで5種類の技を出すことができます。（➡37ページ）

+ 話す（読む）
+ アイテムを取る
+ 宝箱を開ける
+ キーエレメントを使う
+ レバーを動かす

※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「決定」にも使用します。

攻撃（⊗ボタン）

⊗ボタンはおもに攻撃に使用するボタンです。

✚ 基本技
⊗ボタンと方向キー、ジャンプボタンなどと組み合わせて3種類の技を出すことができます（➡30ページ）

✚ 剣技（コマンド技）
⊗ボタンと方向キーを組み合わせたコマンドによって3種類の技を出すことができます（➡30ページ）

※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「キャンセル」にも使用します。

ジャンプ（□ボタン）

□ボタンはジャンプボタンです。ダッシュ移動しながらジャンプすると若干、飛距離が伸びます。

✚ ジャンプ
谷を飛び越えたり、空中を浮遊する足場から足場へと移動する際に使用します。ダッシュ移動が難しい場合は、足場のギリギリまで通常移動で近づいてからジャンプしてください。

BASIC MANUAL

アイテム＆魔法（△ボタン）

△ボタンはアイテムと魔法を使用するボタンです。

✚ アイテムを使う
アイテムゲージに表示されているアイテムを使用します。永久アイテムは何度でも使えますが、消費アイテムは数がなくなると使えなくなります。

✚ 魔法を使う
アイテムゲージに表示されている魔法を使用します。MPゲージにマジックポイントが残っていない場合は魔法は使えません。

視点変更（SELECTボタン）

SELECTボタンを押すと視点が変わり「自由視点」となります。

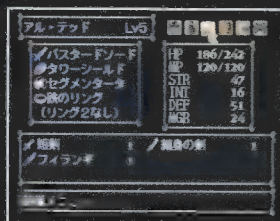
✚ 「自由視点」
主人公の立っている位置を中心に上下左右、360度を見渡すことができます。「自由視点」使用時は無防備となるので注意してください。隠されたトラップやアイテムはこの視点で見つけることができます。もう一度SELECTボタンを押すと視点が戻ります。

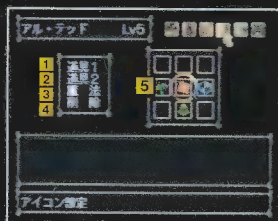
アイテムメニュー

所持しているアイテムを使用したり捨てたりすることができます。アイテムには消費アイテムと永久アイテムがあります。永久アイテムは何度使用してもなくなることはありません。

装備メニュー

武器や防具などの装備アイテムを装備したり外したりすることができます。初期装備の武器と防具は外すことができません。

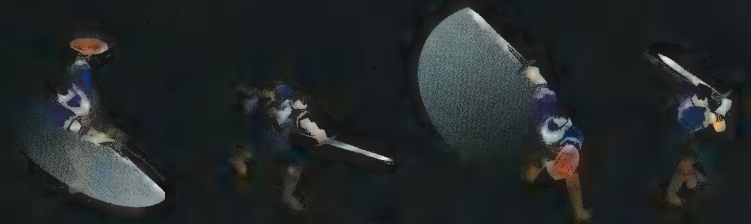
BASIC MANUAL

アイコン設定

アイテムをアイコンとして登録することによって、戦闘中などに簡単に使用することができます。戦闘中に◎ボタンを押したまま方向キーを動かすと登録したアイテムを選択できるようになります。

道具1 1 消費アイテムを登録することができます。消費アイテムは数に限りがあるので、所持している消費アイテムを使いきった場合は、アイコンがなくなります。

道具2 2 永久アイテムを登録することができます。永久アイテムは使用回数に制限がないので何度も使うことができます。

魔法 3 獲得した魔法を登録することができます。魔法を獲得していない場合は登録することができません。

削除 4 アイコン設定エリアに登録したアイコンを削除します。一度削除して、別の位置に再度登録することもできます。

アイコン設定エリア 5 選んだアイテムや魔法を登録する場所です。戦闘中にこのエリアを上下左右に移動させてアイコンを選択します。

システム設定

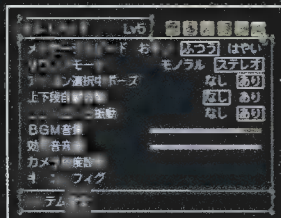
メッセージスピードやBGMの音量を変更するときに使用します。また、ここでキーコンフィグも設定できるので、自分の使いやすいようにボタン配置を変更するといいでしょう。

✦ カメラ角度設定

画面上の主人公の見え方を変更することができます。方向キーの上下で俯瞰（ふかん）の角度調整、左右で距離を設定できます。また◎ボタンを押すとデフォルトの設定に戻ります。

✦ 上下段自動攻撃

上下段自動攻撃を「あり」にするとモンスターの高さを自動判別し、その高さが低ければガード斬り、通常であれば通常攻撃、高い場合はガード崩し斬りの攻撃になります。

BASIC MANUAL

save & load

セーブ&ロード

✦ セーブ

画面上に出てくる青い結界（セーブエリア）で、これまでのゲームの状態を記録をすることができます。青い結界の中心に立ちアクションボタンを押してメニューを選んでください。メモリーカード、もしくはPocketStation（ポケットステーション）に最大で15のセーブデータを残すことができます。

✦ ロード

オープニング画面でContinue（コンティニュー）を選択すると、ゲームの続きを始めることができます。ただし、セーブデータがない場合はロードをすることができません。セーブデータを残すにはメモリーカード、もしくはPocketStation（ポケットステーション）が必要です。

ポケットステーションの使い方

BRIGHTIS Pocket (download)

「ブライティス・ポケット」のダウンロード

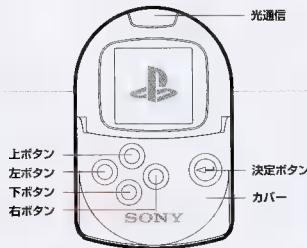
「ブライティス・ポケット」は、PocketStation（ポケットステーション）専用ゲームです。本体にポケットステーションをセットし、モードセレクト画面で「PocketStation」を選択してゲームをダウンロードしてください。「ブライティス・ポケット」は本編のセーブデータを使うので、セーブデータをポケットステーションに残していないと遊ぶことができません。必要なブロック数は、ダウンロードに9ブロック＋セーブデータに1ブロックで、合計10ブロックが必要になります。ダウンロードが終了したらポケットステーションの左右ボタンを押して「ブライティス・ポケット」を選択してください。決定ボタンを押すとモード選択画面に切り替わります。

BRIGHTIS Pocket (play)

「ブライティス・ポケット」で遊ぶ

「ブライティス・ポケット」は本編に連動したミニゲームです。「ブライティス・ポケット」のミニゲーム中に得たポイントによって、本編の主人公を強くすることができるようになります。逆に本編で得たアイテムを使って、ミニゲームをすることもできます。「ブライティス・ポケット」には数種類のミニゲームが入っていますが、ここでは「デュエル」と「カード」のふたつを紹介します。本編のゲームの進行具合によって、遊べるミニゲームの数は増えていきます。

- **上ボタン**　使用しません
- **下ボタン**　使用しません
- **右ボタン**　右に選択
- **左ボタン**　左に選択
- **決定ボタン**　決定（ボタンを押し続けるとメニュー画面となり、「EXIT」か「CONTINUE」を選べます。「EXIT」を選ぶとミニゲームを途中で終了することができます）

※PocketStation（ポケットステーション）は別売りです。

load data&free mode

ロードデータ&フリーモード

「ブライティス・ポケット」には、本編に連動してアイテムを賭けたりする「ロードデータ」と通信対戦を利用して友だちと遊ぶことのできる「フリーモード」のふたつがあります。「ロードデータ」では、ミニゲームに勝つことで対戦キャラをどんどん増やすことができます。また、ミニゲームに勝つことによって、アイテムを獲得したりすることもできます。「フリーモード」は通信機能を利用して、友だちとミニゲームで対戦することができます。ミニゲーム中のキャラとも対戦できますが、どちらの場合もアイテムを獲得することはできません。（フリーモードで対戦するキャラは、一度ロードモードで戦った相手のみを選択することができます。まだ戦ったことのないキャラとはフリーモードで対戦することはできません）

delete data

データの削除

「ブライティス・ポケット」に別のゲームのデータや別のポケットステーション専用ゲームのデータを入れたいときは、「ブライティス・ポケット」のデータを削除してください。まずはじめに、ポケットステーションを時計画面か「ブライティス・ポケット」のタイトル画面を出した状態でプレイステーションのメモリーカード差込口1、もしくは2に差し込みます。次にプレイステーション本体にソフトを何も入れないで電源を入れます。画面上にメインメニューが出ますので、ここでメモリーカードの画面を選んでください。ポケットステーションの中に残されているデータを「DELETE」すれば、「ブライティス・ポケット」のデータは削除されます。

wireless battle

通信対戦

ポケットステーションどうしで対戦する場合は、光通信機能を使います。通信対戦にはポケットステーション本体にそれぞれ「ブライティス・ポケット」がダウンロードされていて、対戦可能なゲームができる状態になっている必要があります。対戦可能なゲームは選択画面の「タイセン」で選べるものです。それぞれのポケットステーションで下記の操作を行って対戦してください。

1. 画面右上に通信中アイコンが表示されたら通信準備をしてください。
2. 光通信部分をなるべく相手の光通信部分と平行に近づけます。
3. 通信中は、ポケットステーションを動かしたり通信部分を隠さないようにしてください。また、通信部分に蛍光灯の光が入らないように注意してください。
4. OKが表示されれば通信完了です。上記の動作を繰り返して対戦を行います。

対戦キャラクターを増やす

「ブライティス・ポケット」は、ミニゲームに勝ち進むことによって、対戦キャラクターが増えていくようになっています。また、本編のゲームの進行とも密接に関係しているので、シナリオが進行したあとなどにも対戦キャラクターが増えている場合があります。本編のゲームを進めた後は「エルサード」の街の人や剣術士たちと話をしておくといいでしょう。一度戦って勝った相手は、そのまま対戦キャラクターとして「ブライティス・ポケット」に残るので、何度でも対戦することができます。逆に本編のゲームが進行していない状態だと「ブライティス・ポケット」の中のミニゲームもプレーすることができない場合があります。本編のゲームを進行させて「ブライティス・ポケット」に関する情報を聞くことによって、ミニゲームができる状態になります。

「デュエル」の遊び方

「デュエル」は三種類の剣の技を上手に組み合わせて、いろいろなキャラクターと対戦するミニゲームです。3つの技はジャンケンのグー、チョキ、パーと同じ関係にあり、相手の攻撃を予測してこちらの攻撃パターンを組み立てる必要があります。ただし、通常のジャンケンと違って、「デュエル」には「構え」と「崩れ」というふたつの体勢があります。「構え」のときに技を受けると「崩れ」になり、「崩れ」のときに技を受けることでダメージが発生します。つまり、技があいこであっても「崩れ」のときには技が出るのが遅いのでダメージを受けてしまうということです。こうして互いに攻撃を出し合い、先に相手の体力をゼロにしたほうが勝ちとなります。勝った後の対戦内容によってスキルポイントを獲得することができます。「デュエル」の説明は、「エルサード」の街はずれにあるレグルスの兵舎の壁にも書かれています。

ゲームの流れ

まずはじめに技の組み立てを行います。これをインターバルといいます。技には「ジャンプ」攻撃、「対空」攻撃、「下段」攻撃の3種類があります。「ジャンプ」は「下段」に強く「対空」に弱い（与えるダメージ2）、「対空」は「ジャンプ」に強く「下段」に弱い（与えるダメージ3）、「下段」は「対空」に強く「ジャンプ」に弱い（与えるダメージ1）という特長を持っています。次に技を出す順番を決めます。1回の戦闘で出す技は3つで、どの技を選んでもかまいません。3回連続「ジャンプ」を選ぶといったこともできます。こうして自分の攻撃パターンを作ったら、相手と対戦に入ります。これをデュエルといいます。攻撃パターンにしたがって自動的に対戦がはじまり、どちらかの体力がゼロになるまでインターバルとデュエルを繰り返します。

「カード」の遊び方

「カード」はペインカードと呼ばれるカードの数字を相手よりも先に当てるミニゲームです。カードは1～7の数字で、1枚のカードを伏せて場に出し、残りの6枚を親と子。それぞれに3枚ずつ配ります。たとえば伏せられたカードが5の場合、ペインカードはこの5と隣あわないカード、つまり1.2.3.7ということになります。子から先にカードを場に出し、交互にカードを出し合います。相手の出したカードがペインカードだと判断したら「ペイン」と宣言することで、場に伏せられたカードを見ることができます。相手の出したカードがペインカードだった場合はペインカードの数字と同じ数のチップを相手から減らすことができます。逆にはずれた場合はペインカードと場札の合計数のチップを失ってしまいます。こうして、どちらかのチップがなくなるまで繰り返しゲームを続けます。ゲームに勝つと鉱石やアイテムがもらえます。「カード」の説明は、宿屋の中にある酒場の壁にも書かれています。

✢ ゲームの流れ

まずはじめに賭けるチップ数を決めます。手持ちの鉱石ひとつにつき10のチップに交換できます。最大で5個の鉱石まで賭けることができます。最初は相手が親、こちらが子になります。親がカードを配ったら、場に伏せてあるカードの数字を予想します。先に場にカードを出すのは子のほうです。このとき注意しなければならないのは、場に出すカードの数字と伏せてあるカードの数字が続いていなければならないことです。こうしてお互いにカードを出し合います。相手の出したカードが続きの数字でないと判断したら手札の右側に位置しているドクロマークを選びます。判断が正しければ「Bingo!」、間違っていれば「Miss…」と表示されます。チップを失ったほうが子となり、どちらかのチップがゼロになるまで対戦を繰り返します。

ADVANCE MANUAL

魔法を使った攻撃

magic enclose

魔法の封入

シナリオが進行して、主人公が「グローバルエレメント」を入手すると魔法を使えるようになります。魔法は火系、水系、雷系、回復系の4つの系統に分かれていて、それぞれの系統の魔法を「グローバルエレメント」に封入することで使えるようになります。封入は「エルテード」にいる魔女がしてくれます。各系統の魔法は、条件を満たすことによってより強力にレベルアップすることができます。魔法はメニューを開いて、「アイコン設定」で魔法をセットすれば、アイテムボタンで使えるようになります。使用するとMPを消費しますが、MPは時間と共に回復するようになっています。「グローバルエレメント」を複数持てるようになれば、複数の魔法を使えるようになります。

✣ 巻物の使い方

魔法は魔女に封入してもらう以外にも「巻物」を使って封入することができます。遺跡の中を探索しているときに魔法の系統を変えたい場合などに使用するといいでしょう。ただし、「巻物」は消費アイテムなので、一度使うとなくなってしまいます。また、「グローバルエレメント」にもともと封入してあった魔法も「巻物」を使うことでなくなってしまうので、使うときには注意が必要です。

●● 炎系魔法（ファイアボール）

火の属性を持つ火炎を飛ばす魔法です。直進する火球によって敵を攻撃します。レベルアップすることで、火球を2方向に飛ばせるようになります。

●● 雷系魔法（サンダー）

雷の属性を持つ稲妻を落とす魔法です。頭上の敵に雷を落とすので後ろに敵がいるようなときに有効です。レベルアップすることで水平に稲妻を出します。

●● 水系魔法（アイスショット）

水の属性を持つ氷の塊を飛ばす魔法です。近い敵に追尾していく氷弾で攻撃します。レベルアップすることで、ヒット後に氷柱が伸びるようになります。

●● 回復系魔法（ヒール）

攻撃系ではなく防御系の魔法です。体力を回復するだけでなくマヒや毒といった状態も回復します。もしくは非常に少ないMPで体力を全回復できるようになります。

エレメントを使う

✦「台座」を活用しましょう

「キーエレメント」を収める台座は、遺跡に仕掛けられたトラップを解除するカギになるばかりでなく、「キーエレメント」の出し入れをすることで光のエネルギーの補充をすることもできます。また、台座に収めた「キーエレメント」は、そのまま収めておかなければトラップを解除できないものと一度解除してしまえば、はずして持っていけるものに分かれています。「キーエレメント」の数が足りなくならないように注意しましょう。

✦闇の宝箱

遺跡の中を探索していると「闇の力で封印されている」というメッセージが出る宝箱があります。この宝箱を開けるには、その遺跡の中にあるキーになるアイテムである「グローバルエレメント」や「夜伽草」を手に入れる必要があります。キーになるアイテムが手に入ると遺跡の中が明るくなり、闇の力の封印が解けて宝箱を開けることができるようになります。

混沌の遺跡と豪族の墓

「混沌の遺跡」と「豪族の墓」は、旧世界の遺物で、かつては神殿と呼ばれていた場所です。これらは、普通の遺跡とは違い、次第に深い階層に潜ることができるという変わった性質を持っています。内部には、ほかでは手に入れることのできない珍しいアイテムも隠されています。

boss

ボスとの戦闘

「ヘキサルキア」の各遺跡には、いわゆるボスキャラクターと呼ばれる手強い敵がひそんでいます。あるものは「グローバルエレメント」を守っていたり、あるものは遺跡に入った者を地上に帰さないなど、それぞれが目的を持っていますが、主人公にとっては倒すべき相手であることに変わりはありません。各ボスは、特長的な攻撃パターンを持っており、この攻撃に対処する方法を見つけだすことがクリアへの近道となるでしょう。

✦ヘルハウンド

「草原の遺跡」に放たれた召喚魔獣。素早い動きと強力な牙による攻撃でヒットアンドアウエイを繰り返す。何度か攻撃を加えるとさらに凶暴な姿へと変貌する。

decision

終了判定

「ブライティス」では、ゲームをクリアしたあとにプレイヤーの「ランク」が判定されます。判定の材料になるのは、1.クリアしたときのレベル、2.クリアにかかった時間、3.集めたスキルコインの数、の3つです。レベルは低いほどよく、クリア時間は短いほど優秀で、スキルコインの数は多いほど好判定となります。また、クリアデータをセーブし、そこからまたゲームをスタートさせると「ランク」に応じたアイテムを最初から持った状態でプレーを開始することができます。クリア後は再度終了判定が行われるので、好ランクを目指して何度もチャレンジしてみてください。

プロデューサー	赤川　良二(Arc　Entertainment　Inc.)
監督	横田　幸次(Shade　Inc.)
ディレクター	永嶋　敦(Arc　Entertainment　Inc.)
ゲーム企画・開発	Shade　Inc.
	Quintet　co, ltd.
プログラム	高橋　幸生
	永島　純
	吉田　充
	村田　茂人
グラフィックデザイン	横田　久
	渡辺　和芳
	松前　俊邦
	杉山　直孝
	高橋　学
	林田　淳
	高橋　好則
ゲームデザイン	高橋　幸生
	横田　久
プランナー	鶴　剛史
アシスタント	千葉　賢
サウンド	曳地　正則(QUINTET)
	金田　直樹(QUINTET)
	関　正道(SCEI)
タイトルロゴデザイン	阿部　英一
オープニングムービー	Rapael　digit　&　studio
	猪原　健夫
	久保田　智之
	檀上　誠
	中村　泰子

エンディングムービー	Arc　Entertainment　Inc.
	田中　真
	中川　俊彦
	池田　優子
	酒井　新
	畑中　誠文
スペシャルサンクス	小川　道子
	橋本　昌哉(QUINTET)
	大槻　潮(QUINTET)
	TAHJI
	松田　裕(SCEI)
QAマネージャー	水野　雅之(SCEI)
デバッグスタッフ	SCEI
	沖中　　大祐
	山本　　幸治
	長井　　実果
	坂本　　遼早
	佐々木　基
	磯野　　奈緒子
	松山　　陽子
プロモーション	佐伯　雅司(SCEI)
	小室　吏　(SCEI)
	山口　光秀(SCEI)
販売企画	内藤　克彦(SCEI)
イラスト	後藤　基介(PASTEL INTERNATIONAL)
解説書編集	T・D・H
パッケージコーディネート	森　栄二郎(SCEI)
	鈴木　宏枝(SMC)
エグゼクティブプロデューサー	佐藤　明(SCEI)

... chosen by the ...
... pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.

SCPS 10105